Hurtigtaster

Dette er standardinnstillingene for vanlige hurtigtaster. Hvis du vil vise en fullstendig liste over hurtigtaster eller tilpasse innstillingene, klikker du Alternativer på hovedmenyen (eller klikker Meny i spillet og deretter Alternativer, klikker Inndata og deretter Hurtigtaster.

Generelle kontroller

MELLOMROM eller PAUSE	Stanse spillet.
F9	Hurtiglagre spillet.
CTRL+S	Lagre spillet.
F11	Hurtiglaste spillet.
CTRL+L	Laste spillet.
Z	Plukk opp gjenstander på bakken.
ALT	Vis/skjul etiketter for gjenstander på bakken.
W	Minimer/maksimer våpenpaneler.
TAB	Åpne/lukk megakartet.
N	Vis/skjul feltkommandoer.
ESC	Hopp over cinematikk, lukk eventuelle åpne skjermbilder.
X	Vis/skjul helsenivå- og styrkenivåindikatorer på rollefigurer.
'	Vis/skjul statistikk i spill med flere spillere.
J	Åpne/lukk journalen.
ENTER	Samtale i spill med flere spillere.
SKIFT+ENTER	Samtale med laget i spill med flere spillere.
CTRL+ENTER	Samtale globalt i spill med flere spillere.
F10	Åpne spillalternativer.

Kontroller for rollefigur/følge

I	Åpne/lukk forrådet.
B	Åpne/lukk trolldomsboken.
Q	Bla gjennom våpenutrustning og aktive trylleformularer.
H	Drikk helsedrikk.
M	Drikk styrkedrikk.
L	Vis/skjul rollefiguretiketter.
CTRL+A	Merk alle medlemmer av følge.
G	Vokt merket rollefigur.
S	Stopp gjeldende handling.

Kamerakontroller

+ eller musehjul frem	Zoom kamera ut.
\ eller musehjul tilbake	Zoom kamera inn.
Venstre skjermkant eller PIL VENSTRE	Roter kamera mot venstre.
Høyre skjermkant eller HØYRE PIL	Roter kamera mot høyre.
Øvre skjermkant eller PIL OPP	Skråstill kamera.
Nedre skjermkant eller PIL NED	Skråstill kamera.
Hold midtre museknapp nede	Roter/skråstill kamera.

Formasjonskontroller

Hold høyre museknapp nede og venstreklikk	Bla gjennom formasjoner.
Hold høyre museknapp nede og beveg musen til venstre og høyre	Endre formasjonsretning.
Hold høyre museknapp nede og rull musehjulet	Endre formasjonsavstand.

Dungeon Siege

Microsoft

Et Rollespill Fra Chris Taylor

Sikkerhetsinformasjon

Om fotosensitive anfall

Noen få mennesker kan oppleve anfall når de eksponeres for enkelte visuelle bilder, inkludert blinkende lys og mønstre som kan forekomme i videospill. Selv mennesker som ikke før har opplevd epileptiske anfall, kan ha en udiagnostisert lidelse som kan forårsake disse "fotosensitive epileptiske anfallene" når de ser på videospill.

Disse anfallene kan ha en rekke symptomer, inkludert svimmelhet, synsforstyrrelser, øye- eller ansiktsammentrekninger, rykninger i armer og ben, desorientering, forvirring eller midlertidig tap av bevisstheten. Anfallene kan også føre til bevisstløshet og krampetrekninger som kan føre til skade fordi man faller eller slår seg på gjenstander i nærheten.

Stans spillet umiddelbart og oppsøk lege hvis du opplever noen av disse symptomene. Foreldre må være oppmerksomme på disse symptomene og spørre barna om dem. Barn og ungdom har større sannsynlighet for å oppleve slike anfall enn voksne.

Faren for fotosensitive epileptiske anfall kan reduseres ved at man tar noen forholdsregler:

- Spiller i et godt opplyst rom
- Unngår å spille når man er sliten eller trøtt

Hvis du eller noen i din familie har opplevd epileptiske anfall, må du kontakte lege før du begynner å spille.

Informasjonen i dette dokumentet, inkludert URLer og andre henvisninger til Web-områder på Internett, kan bli endret uten varsel. De eksempler på firmaer, organisasjoner, produkter, domenenavn, e-postadresser, logoer, personer, steder og hendelser som er skildret, er oppdiktede om ikke annet er oppgitt, og ingen tilknytning til faktiske firmaer, organisasjoner, produkter, domenenavn, e-postadresser, logoer, personer, steder eller hendelser er tiltenkt eller bør sluttes. Det er brukerens ansvar å overholde alle gjeldende lover om opphavsrett.

© 2002 Gas Powered Games Corp. Med enerett. Gas Powered Games, GPG-logoen og Dungeon Siege er eksklusive varemerker for Gas Powered Games Corp. Opphavsretten til denne håndboken innehas av Gas Powered Games Corp. og er beskyttet av amerikanske og internasjonale lover om opphavsrett. Denne håndboken kan ikke kopieres, reproduseres, oversettes eller reduseres til noe elektronisk medium eller noen maskinlesbar form uten forhåndsgitt samtykke fra Gas Powered Games Corp.

Utgitt av Microsoft Corporation. Delvis © 2002 Microsoft Corporation. Med enerett.

Microsoft, MS-DOS, Windows, Windows NT og ZoneMatch er registrerte varemerker eller varemerker for Microsoft Corporation i USA og/eller andre land.



Bruker Bink Video. © 1997-2002 by RAD Game Tools, Inc.

Navnene på faktiske firmaer eller produkter som er nevnt, kan være varemerker for de respektive innehaverne.

Innhold

Overleveringer

Kart over Ehb-riket ... 2
Historien om Ehb-riket ... 4
Krypten av det hellige blod ... 11
Stonebridge ... 16
Wesrin Cross ... 20
Glitterdelve ... 24
Glacern ... 28
Fort Kroth ... 32
Dragon's Rathe ... 36
Ehb-slottet ... 42

Komme i gang

Installering ... 5
Starte ... 5
Legge ut på reise ... 6
Overlevelsestips ... 8
Tilpasse spillalternativer, hurtigtaster og statuslinjen ... 10

Navigere

Bevege rollefiguren ... 12
Styre kameraet ... 12
Bruke megakartet ... 12

På eventyr

Velge våpen eller trylleformularer ... 13
Angripe ... 14
Åpne beholdere og dører ... 14
Plukke opp skatter ... 15
Drikke ... 15
Administrere forrådet ... 17
Utstyre seg med våpen og rustning ... 18
Utstyre seg med trylleformularer 21
Naturmagi ... 22
Stridsmagi ... 23

Ferdigheter

Utvikle ferdighetene dine ... 25
Rollefigurattributter ... 26
Bevisstløshet og død ... 26

Andre rollefigurer

Snakke med andre rollefigurer ... 29
Utføre oppdrag ... 29
Innlemme en rollefigur eller et pakkesel i følget ... 29
Forvise en rollefigur fra følget ... 30
Kjøpe og selge gjenstander ... 31
Administrere følget ... 33
Angi bevegelses-, angreps- og siktekommandoer ... 33
Flytte følget i formasjon ... 35

Spill med flere spillere

Spille med flere spillere ... 37
Delta i eller være vert for spill med flere spillere ... 37
Død ... 40
Samtaler ... 40
Bytte gjenstander med andre spillere ... 40
Vise laginformasjon ... 41

Krediteringer ... 43

Kart over Ehb-riket

Glacern

Alpine Caverns
(Fjellhuler)

Traveler Camp
(Leirplass)

Fortress Kroth
(Fort Kroth)

Glitterdelve Mine
(Glitterdelve-gruven)

Eastern Swamp
(Sumper)

Stonebridge

Cliffs of Fire
(Ildklippene)

Temple Ruins
(Tempelruiner)

Wesrin Cross

Dragon's Rathe

Crypt of the Sacred Blood
(Krypten av det hellige blod)

Farmlands
(Dyrket mark)

Castle Ehb
(Ehb-slottet)

Historien om Ehb-riket

Ehb-riket er bare tre hundre år gammelt, og er en av de yngste statene som grenser til Tåresletten. Ehb ble først etablert som en handelsstasjon i utkanten av Stjerneimperiet, og fikk senere midlertidig status som militært protektorat og provins da den 10. legion la ut på vandring vestover. Etter den katastrofale legionskrigen som førte til imperiets sammenbrudd, beveget den lamslåtte provinsen Ehb seg ugjenkallelig i retning av uavhengighet og kongedømme. Med sin vernende ring av overlegne befestninger og som arvtaker til den 10. legion, som utvilsomt er en av de best trente hærene i verden, har Ehb-riket så langt vært beskyttet mot angrep og invasjoner, som har lagt så mange av nabostatene på sletten øde.

Innenfor Ehbs grenser finnes det et forbløffende geografisk og kulturelt mangfold. De fleste innbyggerne dyrker Azunai, en eldgammel gud fra Agallanhøydene før imperietiden. Dverger og mennesker lever i harmoni og sverger troskap til den samme kongen. Trollmenn er også mer akseptert enn i andre land, for en stor del takket være anstrengelsene til Merik, stormagiker og skyggevokter i den 10.legion. I hjertet av kongedømmet bor en merkelig og ofte vrangvillig rase som kalles Droog. De hadde et visst selvstyre, til tross for sine til tider problemfylte allianser.

Det er et land på leting etter identitet, fanget i krysningspunktet mellom rikets gloriøse fortid og mulighetene for en enda lysere fremtid. Til tross for flere kriser har Ehb aldri blitt erobret av noen fiende. Men historien kan når som helst slå inn på en sti med dystrere utsikter.

Installering

Sett inn Dungeon Siege™, CD 1 i CD-ROM-stasjonen, og følg veiledningen på skjermen. Hvis installasjonen ikke starter automatisk, følger du denne fremgangsmåten:

1. Klikk **Start**, pek på **Innstillinger** og klikk deretter **Kontrollpanel**.
2. Dobbeltklikk **Legg til eller fjern programmer**.
3. I dialogboksen **Legg til eller fjern programmer** velger du **Legg til nye programmer**, klikker **CD- eller diskettknappen** og følger veiledningen på skjermen.

Starte

Slik starter du Dungeon Siege:

✦ Klikk **Start**, pek på **Programmer**, pek på **Dungeon Siege**, og klikk deretter **Dungeon Siege**.

Enkeltspiller

Slik begir du deg ut i Ehb på egen hånd:

1. Klikk **Single Player (Enkeltspiller)**.
2. Klikk **Start New Game (Start nytt spill)**.
3. Klikk piltastene for å velge rollefigurens kjønn og utseende. Menn og kvinner er like sterke og dyktige.
4. Gi rollefiguren et navn, og klikk deretter **Next (Neste)**.
5. Angi vanskelighetsgrad. Du kan bruke menyen **Options (Alternativer)** til å endre vanskelighetsgraden senere.

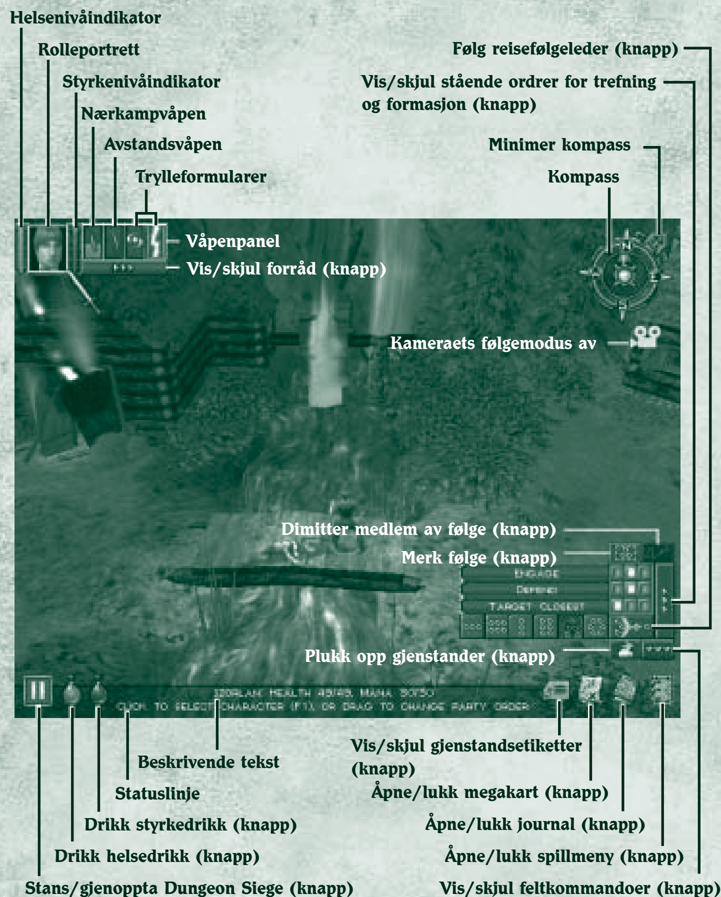


Flere spillere

Hvis du vil spille med andre spillere over Internett eller et lokalt nettverk (LAN), kan du lese "Spille et spill med flere spillere".

Legge ut på reise

Med verden rundt deg i kaos legger du ut på en farefull reise gjennom Ehb-riket, med håp om å beseire de onde kreftene som råder i landet og underveis bli en heltemodig kriger, bueskytter eller magiker.



Her får du en rask oversikt over alt du må vite før du legger ut på ferden. På baksiden av håndboken finner du en liste over hurtigtaster.

- Når du skal bevege rollefiguren, venstreklikker du et sted på skjermbildet.
- Når du skal rotere kameraet, flytter du pekeren til kanten av skjermbildet.
- Når du skal zoome inn eller ut, ruller du musehjulet eller trykker pluss (+) eller omvendt skråstrek (\).
- Når du skal angripe et vesen, venstreklikker du det. Du trenger bare å klikke én gang. Du besvarer automatisk angrepet hvis et vesen angriper deg.
- Når du skal bruke et våpen eller trylleformular, klikker du en av våpen- eller trylleformularlukene i våpenpanelet ved siden av rolleportrettet. Våpnene du bruker vil være avgjørende for om du utvikler deg som kriger, bueskytter eller magiker.
- Når du skal utstyre deg med et trylleformular, klikker du **Vis/skjul forråd** ved siden av rolleportrettet for å åpne forrådet, og høyreklikker trylleformularet for å legge det i trolldomsboken.
- Hvis du vil drikke helsedrikk fra forrådet, klikker du **Drikk helsedrikk.** Hvis du vil drikke styrkedrikk fra forrådet, klikker du **Drikk** styrkedrikk. Du kan bare drikke så mye drikk du har bruk for, ikke noe går til spille.
- Hvis du vil åpne en beholder eller dør, venstreklikker du den.
- Hvis du vil vite navnet på en gjenstand, peker du på den, så vises navnet på statuslinjen. Hvis du vil vise skjermetiketter for alle gjenstandene i nærheten, klikker du **Vis/skjul gjenstandsetiketter** på statuslinjen eller trykker ALT. Hvis du vil skjule etikettene, klikker du knappen eller trykker ALT en gang til.
- Hvis du vil legge en gjenstand i forrådet, venstreklikker du den.
- Hvis du vil åpne forrådet, klikker du **Vis/skjul forråd** under rolleportrettet.

Overlevelsestips

- ✦ **Følg med på helsenivået** (rød stolpe ved siden av rolleportrettet). Hvis du blir skadet og helsenivået faller til et nullpunkt, mister du bevisstheten og kan dø. Helsenivået tar seg langsomt opp igjen over tid.
- ✦ **Følg med på styrkenivået** (blå stolpe ved siden av rolleportrettet). Når du bruker trylleformularer, faller styrkenivået ditt. Hvis du slipper opp for styrke, kan du ikke bruke trylleformularer. Styrkenivået tar seg langsomt opp igjen over tid.
- ✦ **Lagre spillet med jevne mellomrom**. Hvis du akkurat har overlevd et stort slag eller er i ferd med å gå inn i et område som virker farlig, bør du lagre spillet. Hvis du dør, kan du laste det lagrede spillet slik at du ikke behøver å starte på nytt igjen. Du hurtiglagrer spillet ved å trykke F9.
- ✦ **Stopp spillet midlertidig**. Hvis du vil unngå overrumplingsangrep, stanser du spillet midlertidig mens du holder på med forrådet eller trolldomsboken. Du stanser spillet midlertidig ved å trykke MELLOMROM eller PAUSE.
- ✦ **Sørg for å vite hvor du er**. Bruk kompasset og megakartet, legg merke til naturlige landemerker og følg den slagne landevei.
- ✦ **Unngå bakhold**. Du vil kanskje oppdage vesener før de oppdager deg og angriper. Hvis du ser en stor gruppe, må du sørge for å være klar til strid før du angriper.
- ✦ **Hvis du flykter, husk å trekke deg tilbake**. Ikke beveg deg inn i ukjent land, ellers kan du bli overfalt av enda flere vesener.
- ✦ **Utnytt fiendens svakheter**. Hvis du kjemper mot et vesen som må komme innpå deg for å treffe deg, bruker du bue eller trylleformularer til å angripe fra distanse. Hvis et vesen angriper deg med bue, kan det derimot være lurt å angripe det med et nærkampvåpen.

- ✦ **Bruk det beste våpenet i situasjonen**. Nærkampvåpen, for eksempel økser og sverd, er effektive i nærstrid. Distansevåpen, for eksempel buer, er effektive på avstand. Trykk Q for å bla gjennom våpenutrustningen, eller bruk tastene 1 til 4 som snarveier for å velge våpen.
- ✦ **Bruk formasjoner til å beskytte svake medlemmer i følget**. Plasser pakkesler og svake rollefigurer bak i følget eller midt i en formasjon.



Krug

Så lenge noen kan huske har Krug alltid vært der. De stirrer på oss fra mørket, målløse over vårt herredømme over ilden, vettskremt av vår magi, og deres hjerner er for små til å fatte det som enkelt kan forstås av et barn. Deres kultur er en mosaikk av tradisjoner fra andre sivilisasjoner, og de kommuniserer først og fremst med grynt og håndbevegelser. Krugene betrakter seg selv som underlegne i forhold til de mystiske og ofte stridende gudene som hersker over verden og bestemmer deres skjebne. Hvis det ikke var for andre rasers toleranse og nåde, ville Krug kanskje vært utdødd for lenge siden. Selv om de ikke er onde i seg selv, har Krug altfor ofte blitt brukt som redskap for mørkets krefter. I bytte mot deres absolutte lydighet har ondsinnede raser noen ganger gitt dem grunnleggende instruksjon i trolldom og hekseri, ferdigheter Krug er ute av stand til å utvikle på egen hånd.

Tilpasse spillalternativer, hurtigtaster og statuslinjen

Du kan angi innstillinger for skjerm, lyd, mus og hurtigtaster i henhold til egne preferanser.

Slik tilpasser du spillalternativene:

✦ Klikk **Options (Alternativer)** på hovedmenyen, eller klikk **Game Menu (Spillmeny)** på statuslinjen og deretter **Options (Alternativer)**.

Hvis du ønsker informasjon om et alternativ, peker du på det. Da vises en hjelpetekst på skjermen.

Standardhurtigtastene er oppført på baksiden av denne håndboken.

Statuslinjen er et område som viser meldinger når du peker på bestemte gjenstander på skjermen. Du finner statuslinjen nederst på skjermen som standard.

Slik flytter du statuslinjen:

✦ Dra den til toppen av skjermbildet.



Krypten av det hellige blod

Rett sørvest for Stonebridge ligger Krypten av det hellige blod, åsted for et av de blodigste slagene under frigjøringen, og det mest ærefulle gravstedet i hele Ehb.

Der ligger konger og dronninger av Ehb gravlagt sammen med martyrer fra Azunai og heltene, kommandantene og stormagikerne i den 10. legion, der mange falt i løpet av legionskrigens siste dager.

Stedet ble vigslet med blodet til soldater i den 10. legion, som gav sine liv for å frigjøre Ehb under Seck-opprøret. I løpet av én kampdag falt nesten en fjerdedel av legionens styrker i kamp mot en hardhudet avdeling av Seck-krigere. Da legionkommandant Karese Noanni skuet ut over likene som lå strødd på slagmarken, beordret han området ryddet og gravd ut til en krypt. "Jeg sverger at de skal huskes og hedres, ellers vil ingen av våre handlinger være levnet noen gnist av ære."

Det finnes ingen større ære enn å bli stedt til hvile på denne hellige grunn, og ingen større plikt enn å foreta en pilegrimsreise for å vise heltene som ligger der sin respekt.

"Fra denne dag skal alt som oppnås, betales med blodet fra disse tapre hjerter."

- Karese Noanni, kommandant for 10. legion

Bevege rollefiguren

Slik beveger du rollefiguren:

✦ Venstreklikk et sted på skjermbildet for å flytte rollefiguren til dette stedet.

Obs! Veiledningene i denne håndboken forutsetter at du bruker venstre-klikking (standardinnstilling for mus) til å gi kommandoer.

Styre kameraet

Kompasset angir i hvilken retning kameraet peker.

Slik roterer du kameraet:

✦ Flytt pekeren til venstre eller høyre kant av skjermbildet, eller bruk piltastene.

Slik skråstiller du kameraet:

✦ Flytt pekeren til toppen eller bunnen av skjermbildet. Du kan også holde musehjulet eller midtre museknapp nede, og deretter flytte musen for å rotere eller skråstille kameraet.

Slik zoomer du inn eller ut med kameraet:

✦ Roter musehjulet eller trykk pluss (+) eller omvendt skråstrek (\).

Slik slår du av kameraets følgemodus:

✦ Trykk T.

Bruke megakartet

Ved hjelp av megakartet kan du finne ut hvor du er fra et distansert fugleperspektiv. Områder du ikke har utforsket, vises ikke. Ulike ikoner forestiller rollefigurer og skatter i nærheten, slik at du kan fortsette å spille ved hjelp av megakartet. Fiender vises i en rød sirkel når du peker på dem. Beholdere, dører og hemmelige områder er ikke synlige.

Slik åpner og lukker du megakartet:

✦ Klikk **Megakart** på statuslinjen, eller trykk TAB.

Velge våpen eller trylleformularer

Våpen og trylleformularer du er utstyrt med, vises i våpenpanelet ved siden av rolleportrettet slik at du enkelt kan velge hva du vil bruke. Hvis du vil vite mer om våpnene og trylleformularene som vises, kan du lese avsnittene "Utstyre seg med våpen og rustning" og "Utstyre seg med trylleformularer".



Slik velger du et våpen eller trylleformular:

✦ Klikk på våpenet eller trylleformularet du vil bruke, i våpenpanelet.

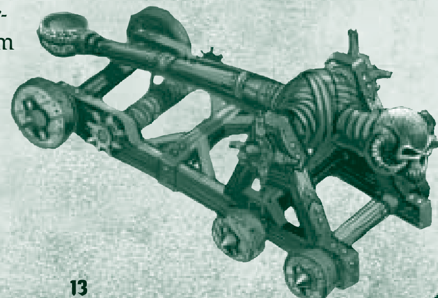
Obs! Hvis du velger en tom nærkampvåpenluke, sloss du med knyttnevene. Trykk Q for å bla gjennom våpenutrustningen, eller bruk tastene 1 til 4 som snarveier for å velge våpen.

Slik viser du trylleformularene i trolldomsboken:

✦ Klikk på en av trylleformularlukene i våpenpanelet, hold museknappen nede og velg deretter et trylleformular fra nedtrekkslisten.

Slik minimerer eller maksimerer du våpenpanelet:

✦ Trykk W. Når våpenpanelet er minimert, vises bare det aktive våpenet eller trylleformularet. Du kan fremdeles trykke Q for å bla gjennom våpnene og trylleformularene, eller bruke 1 til 4 som snarveistaster for å velge våpen.



Angripe

Du besvarer automatisk angrepet hvis et vesen angriper deg. Hvis du bruker bue eller distansetrylleformularer, angriper du automatisk når et fiendtlig vesen kommer innenfor våpenets rekkevidde. Hvis du vil endre rollefigurens angrepsatferd, kan du lese avsnittet "Angi bevegelses-, angreps- og siktekommandoer".

Du kan ikke gå til direkte angrep på andre rollefigurer i følget ditt.

Slik angriper du:

✦ Venstreklikk et vesen. Du trenger bare å klikke én gang.

Hvis du blir tappet for styrke ved bruk av trylleformularer i strid, bytter du automatisk til nærkampvåpenet og angriper (hvis du er utstyrt med et og bevegelseskommandoene tillater det). Hvis du vil vite mer om dette, kan du lese avsnittet "Angi bevegelses-, angreps- og siktekommandoer".

Åpne beholdere og dører

Enkelte ganger inneholder tønner, kister og andre beholdere skatter når du bryter dem opp eller åpner dem. Når du peker på en gjenstand som kan brytes opp, endres pekeren til en hammer. Når du peker på en beholder eller dør som kan åpnes, endres pekeren til en hånd.

Slik åpner du en beholder eller dør:

✦ Venstreklikk gjenstanden. Hvis du vil lukke en åpen dør, venstreklikker du den på nytt.



Plukke opp skatter

Når du dreper et vesen eller åpner en beholder, kan skatter som våpen, rustninger, trylleformularer, gull og andre gjenstander falle ned på bakken.

Slik viser du navnet på en gjenstand:

✦ Pek på gjenstanden. Da vises navnet på statuslinjen. Hvis du vil vise eller skjule skjermetikettene til alle gjenstandene i nærheten, klikker du **Vis/skjul g**jenstandsetiketter på statuslinjen.

Slik plukker du opp en gjenstand og legger den i forrådet:

✦ Venstreklikk gjenstanden. Du kan også høyreklikke for å knytte gjenstanden til pekeren, og deretter slippe gjenstanden på rollefiguren som skal få den.

Slik plukker du opp flere gjenstander:

✦ Dra pekeren rundt gjenstandene og venstreklikk. Du kan også holde CTRL nede og deretter venstreklikke hver gjenstand. Du kan også klikke **Plukk opp gjenstander** på statuslinjen.

Drikke

Når du drikker en helse- eller styrkedrikk, drikker du bare så mye som du trenger for å gjenopprette helse- eller styrkenivået. Resten av drikken blir værende på flasken og kan brukes senere.

Slik samler du innholdet i halvfulle flasker:

✦ Dra en halvfull flaske til en annen i forrådspanelet.

Obs! Når du drar en drikk til rolleportrettet, legges den i forrådet. Rollefiguren drikker den ikke.

Slik drikker du helsedrikk:

✦ Klikk **Drikk helsedrikk** på statuslinjen. Alle medlemmene av følget som er valgt og som har helsedrikk i forrådet, drikker drikken. I strid vil bare medlemmer med lavere helsenivå enn 50 prosent drikke.

Slik drikker du styrkedrikk:

✦ Klikk **Drikk styrkedrikk** på statuslinjen. Alle medlemmene av følget som er valgt og som har styrkedrikk i forrådet, drikker drikken. I strid vil bare medlemmer med lavere styrkenivå enn 50 prosent drikke.

Stonebridge

Da imperiehandelsmannen Etan Stonebridge grunnla byen sin, var den kun et simpelt sted på veien sør for Wesrin Cross. For de fleste var ikke stedet særlig imponerende. Men det lå nær en grunn bukt og en azunittisk pasjonshelligdom som nylig var reist av dverghandelsmenn som stammet fra Agallanhøydene. Helligdommen var allerede et populært stoppested for handelsreisende på vei lenger sør, og ville helt sikkert trekke til seg nybyggere om bare Etan kunne sørge for ro og orden. Derfor hyret han inn forbipasserende håndverkere og begynte den omstendelige prosessen med å bygge en beskyttende landsbymur. Samtidig sendte han enorme mengder med gull for å påvirke og støtte sine gamle venner i den 2. legion.

To år senere var landsbybefolkningen på 20 mektig imponert da to gamle katapulter, trukket av store eselspann drapert i fargene til den 2. legion, knirket seg gjennom byporten. Katapultene, Gravemaker og Godhammer, hadde spilt viktige roller opp gjennom Stjerneimperiets historie, og Stonebridge visste at de ville gi hans spede samfunn fysisk og psykisk beskyttelse. Dyrene som trakk katapultene, var dessuten blant de mest hardføre i den 2. legion, og pakkesler var det stor mangel på i det fjellrike vesten. Landsbyen ble ledende i regionen, og Etan Stonebridges store sjansespill begynte å se lovende ut. Dessverre skulle han ikke få leve lenge nok til å se planens endelige suksess.



Administrere forrådet

Når du plukker en gjenstand opp fra bakken, legges den i forrådet ditt, og du bærer den med deg til du bruker den, selger den, gir den til en annen rollefigur eller slipper den på bakken. Hver gjenstand du plukker opp, tar opp plass i forrådet. Når forrådet er fullt, har du ikke plass til flere gjenstander. Du kan likevel høyreklikke en gjenstand for å plukke den opp. Hvis du vil ha informasjon om kjøp av pakkesler til å bære ekstra gjenstander, kan du lese avsnittet "Slik innlemmer du et pakkesel i følget".

Slik åpner du forrådet:

✦ Klikk **Vis/skjul forråd** ved siden av rolleportrettet.

Slik åpner du flere forråd:

✦ Hold CTRL nede, merk medlemmene av følget og trykk deretter I. Hvis du velger mer enn én rollefigur, åpnes hver rollefigurs forråd i redusert størrelse.

Slik åpner du alle forråd:

✦ Klikk **Merk følge** for å velge hele følget, og trykk I.

Når du peker på en gjenstand i forrådet, vises gjenstandens navn og beskrivelse. Beskrivelsen viser minimums- og maksimumsverdier for

Samlet gullbeholdning
Ordne forrådet automatisk (knapp)
Aktive trylleformularer
Rollefigur-attributter
Ferdigheter
Rollefigurpanel
Forrådspanel
Trolldomsbokpanel

hvor mye skade et våpen kan forvolde (avhengig av rustningen til det fiendtlige vesenet) og, hvis det er et distansevåpen, hvor langt det går.

Øverst i forrådet vises det hvor mye gull du har. Alle medlemmer av følget ditt bruker gull fra samme konto.

Slik ordner du forrådet ditt:

✦ Klikk **Ordne forrådet automatisk** øverst i forrådet.

Slik slipper du en gjenstand eller gir den bort:

✦ Klikk gjenstanden i forrådet og deretter bakken, eller klikk en annen rollefigurs rolleportrett (eller dra og slipp gjenstanden til bakken eller til den andre rollefigurens rolleportrett).

Slik slipper du en gjenstand rett ned på bakken:

✦ Hold CTRL nede og klikk deretter forrådsgjenstanden. Hvis mer enn ett forråd er åpent, flyttes gjenstanden til neste forråd.

Obs! Når du drar en drikk til rolleportrettet, legges den i forrådet til denne rollefiguren. Rollefiguren drikker den ikke.

Utstyre seg med våpen og rustning

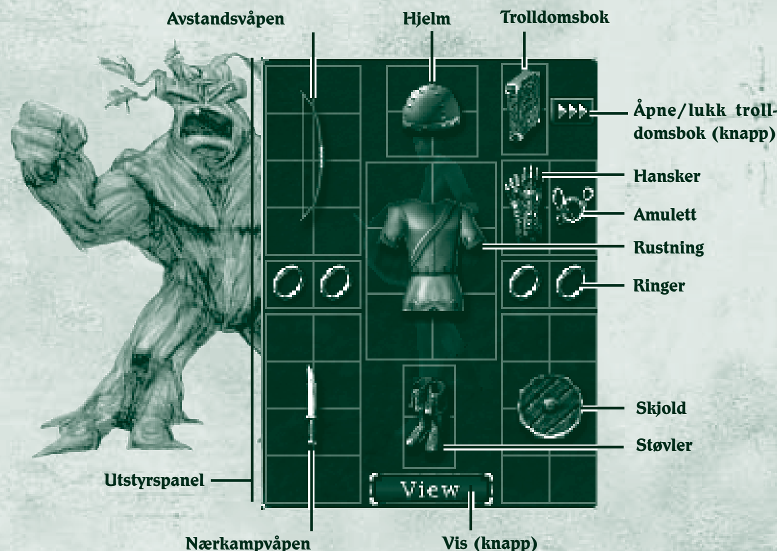
Det finnes to typer våpen, nærkamp- og distansevåpen.

✦ **Nærkampvåpen** brukes i nærstrid til å stikke, hugge eller slå fienden. Vanligvis holder du et nærkampvåpen i hånden mens du angriper. Vanlige nærkampvåpen omfatter økser, klubber, sverd, dolker, hammere, køller, septere, ljåer og stokker.

✦ **Distansevåpen** brukes til å angripe på lengre avstand ved å avfyre et prosjektil. Vanlige distansevåpen omfatter buer, armbrøster og skytevåpen. Buer slipper aldri opp for piler.

✦ **Rustning** reduserer omfanget av skadene du får i kamp. Det finnes flere typer rustning, blant annet brynjer, skjold, hjelmer, støvler og hansker, som alle er laget av mange forskjellige materialer. Jo hardere rustningen er, desto bedre beskyttelse gir den. Noen gjenstander har ekstra magiske beskyttende egenskaper. Du kan ikke bruke skjold samtidig som du bruker tohånds våpen, men skjold som du er utstyrt med, vil likevel gi magiske bonuseffekter ved bruk av slike våpen.

Før du kan bruke våpen, trylleformularer, rustninger og andre gjenstander, må du utstyre rollefiguren din ved å plassere gjenstandene i utstyrspanelet (nederst til venstre i forrådet). Hvis du plukker opp nærkampvåpen, distansevåpen eller rustning og ikke allerede er utstyrt med den typen gjenstand, blir du automatisk utstyrt med den slik at du kan bruke den umiddelbart. Du blir ikke automatisk utstyrt med trylleformularer når du plukker opp slike. Du kan lese mer om dette i avsnittet "Utstyre seg med trylleformularer".



Slik utstyrer du deg med gjenstander eller kvitter deg med dem:

✦ Klikk **Vis/skjul forråd** ved siden av rolleportrettet, og dra deretter en gjenstand fra forrådet til utstyrspanelet (nederst til venstre i forrådet). Gjenstanden legges på riktig sted uansett hvor du slipper den i utstyrspanelet.

Du kan utstyre deg med et nærkampvåpen og et distansevåpen samtidig slik at du raskt kan veksle mellom dem. Hvis du vil bruke trylleformularer på noen, må du være utstyrt med en trolldomsbok. Du kan lese mer om trylleformularer i avsnittet "Utstyre seg med trylleformularer".

Slik viser du rollefiguren din med utrustning:

✦ Klikk **Vis** (nederst i utstyrspanelet), hold museknappen nede og beveg deretter musen mot venstre eller høyre.

Wesrin Cross

De forlatte ruinene ved Wesrin Cross er et taust vitnesbyrd om de mørkeste timene i Ehbs turbulente historie.
Bygningen ble opprinnelig oppført som et vertshus av Fiola Wesrin, men ble tungt befestet da den 10. legion kom fra øst. Samtidig ble veien gjennom åsene i Den grønne fjellkjeden flyttet til en underjordisk tunnel for å begrense gjennomstrømningen av mennesker og varer. Under legionskrigen okkuperte Seckene i en kort periode fortet, hvor de huset skarer av Guild-edderkopper. Selv om de underjordiske forvaringscellene ble revet ut da den 10. legion gjenerobret det, har stedet fortsatt den dag i dag en magisk tiltrekningskraft som stadig virker på etterkommere av de Seck-styrte Arakun-edderkoppene. Til tross for store anstrengelser fra magikere gjennom hele Ehbs historie, har ingen vært i stand til å oppheve trolldommen som trekker til seg edderkoppene.



Utstyr seg med trylleformularer

Når du plukker opp eller kjøper et trylleformular, legges det i forrådet. Før du kan bruke trylleformularer på noen, må du være utstyrt med en trolldomsbok, og deretter må du legge trylleformularene i trolldomsboken.

Du kan ha flere trolldomsbøker i forrådet, men bare være utstyrt med én om gangen. Hver trolldomsbok kan inneholde 12 trylleformularer. Du blir utstyrt med de to første trylleformularene, som vises i trylleformularlukene ved siden av rolleportrettet. Du kan ikke legge flere kopier av det samme trylleformularet i samme trolldomsbok. Noen trylleformularer krever at du kommer opp på et bestemt ferdighetsnivå i enten natur- eller stridsmagi før du kan bruke dem.

Slik utstyrer du deg med en trolldomsbok:

✦ Dra en trolldomsbok fra forrådet til utstyrspanelet (nederst til venstre i forrådet).

Slik legger du et trylleformular i trolldomsboken:

✦ Høyreklikk trylleformularet eller dra det til trolldomsboken.

Slik fjerner du et trylleformular fra trolldomsboken:

✦ Dra trylleformularet fra trolldomsbokpanelet tilbake til forrådet.

Det finnes to typer trylleformularer: naturmagi og stridsmagi. Når du bruker en av trylleformulartypene, øker ferdighetene dine i naturmagi eller stridsmagi. Etter hvert som du blir dyktigere, blir trylleformularene du har lært, kraftigere.

Du kan ikke angripe andre medlemmer av følget ditt direkte med angrepstrylleformularer. Du kan bruke fordelaktige trylleformularer, for eksempel helbredende hender og gjenopplivning, på andre medlemmer i følget.

Naturmagi

Naturmagikere gjør skade med stor nøyaktighet og reduserer faren for tilskuere og omgivelsene til et minimum. De er mestere i trylleformularer som støtter og styrker medlemmene i følget, og de er uvurderlige når rå makt alene ikke er tilstrekkelig. Noen av trylleformularene som ferske naturmagikere kan bruke, er oppført nedenfor:



Støt

Sender et lite elektrisk støt i bue fra trolldomsutøveren for å skade et fiendtlig vesen.



Helbredende hender

Helbreder skadene til en enkelt rollefigur. Graden av helbredelse er basert på trolldomsutøverens ferdighetsnivå.



Magisk rustning

Danner et skall av magisk energi som øker en enkelt rollefigurs rustningsverdi for beskyttelse mot alle typer angrep.



Gnist

Sender ut to små høyhastighetskuler med elektrisk ladning som sporer og skader et fiendtlig vesen.



Gjenopplivning

Vekker en død rollefigur til live igjen. Jo høyere ferdighetsnivå den døde rollefiguren har, desto større styrke kreves for å utføre gjenopplivningen.

Stridsmagi

Stridsmagikere er mestere i ødeleggelse, som kan forvolde skade over store områder. De er også i stand til å bruke kraftige trylleformularer som styrker følget. Noen av trylleformularene som ferske stridsmagikere kan bruke, er oppført nedenfor:



Ildkule

Slenger en liten ildkule mot et fiendtlig vesen.



Utsuging

Helbreder småskader ved å trekke liv ut av et fiendtlig vesen.



Ildspray

En kraftigere versjon av ildkulen, der flere ildkuler spres ut i vifteform fra trolldomsutøverens hånd.



Vannspyer

Tilkaller en vannspyer i levende stein som vokter trolldomsutøveren.



Svekking

Fører øyeblikkelig til at et fiendtlig vesen eldes og svekkes, og reduserer på den måten skadeomfanget det kan forvolde i strid.



Glitterdelve

Området som nå er kjent som Glitterdelve-gruven, ble først nedtegnet i journalene til de berømte Agallan-kartografene Fedwyrr og Klars, som kartla et nett av trange grotter som snodde seg kilometervis gjennom mineralholdig fjell. Grottene var den eneste måten å krysse Green River på for å bevege seg mellom østre og vestre del av kongedømmet. Prøvesjakter som ble gravd ut i det åttende århundret, avslørte jernforekomster, noe som førte til at imperiehandelsmenn krevde handelskonsesjoner fra droogene. Senere bidro funnet av gull og kull sterkt til utvidelsen av det tidlige kongedømmet, og gruvesjakter stivet opp Mount Frostspires uforutsigbare indre.

Nesten daglig ble det gjort mirakuløse funn i hver vognlast med gullmalm, og noen av disse knuser gamle forestillinger om Arannas land og folk. I et område kjent som Wyrm's Hole gravde gruvearbeiderne ut ryggraden til et vesen som var over en kilometer langt, og med en hodeskalle som tilsvarte størrelsen på tre høyvogner. Andre steder tordner lyden av en underjordisk foss gjennom de lavestliggende kamrene, selv om ingen noen gang har funnet fossens kilde.

I tillegg til alle naturens undere i Glitterdelve, flytter heiser og belter gruvearbeidere og materiell mellom nivåene med forbløffende hastighet. Sluser fylt med smeltevann fra Glacern gir friskt drikkevann og brukes til å skille gull fra bergholdig slam. Selv luftsirkulasjonen besørges av en serie magisk drevne vifter som er konstruert for å forhindre at det samler seg eksplosive gasser av samme type som utløste den store katastrofen i 943.

Utvikle ferdighetene dine

Rollefiguren din utvikler seg til kriger, bueskytter, naturmagiker eller stridsmagiker, avhengig av hvilke våpen du bruker. Hver gang du dreper et vesen, øker din ferdighet med det aktuelle våpenet. Du kan utvikle ferdigheter på mer enn ett område. Hvis du for eksempel bruker både sverd og bue, vil rollefiguren utvikle både nærkamp- og distansevåpenferdigheter, og vil enten bli kriger eller bueskytter, avhengig av det høyeste ferdighetsnivået.

- **Melee Skill (nærkampvåpenferdighet)**. Ved hjelp av nærkampvåpen, for eksempel sverd, økser eller køller, utvikler du nærkampvåpenferdigheten din og blir en kriger.
- **Ranged Skill (distansevåpenferdighet)**. Ved hjelp av prosjektilvåpen som buer, utvikler du distansevåpenferdigheten din og blir en bueskytter.
- **Nature Magic Skill (naturmagiferdighet)**. Ved å bruke naturmagitrylleformularer utvikler du naturmagiferdigheten din og blir en naturmagiker.
- **Combat Magic Skill (stridsmagiferdighet)**.Ved å bruke stridsmagitrylleformularer utvikler du stridsmagiferdigheten din og blir en stridsmagiker.

Xenaria	
Fighter	
Health 35/35	Mana 30/30
Strength	10
Dexterity	10
Intelligence	10
Skills	**Level**
Melee	1
Ranged	0
Nature Magic	0
Combat Magic	0
Melee Damage	2-4
Ranged Damage	1-2
Armor Rating	5

Slik viser du ferdighetene dine:

- Klikk **Vis/skjul forråd** ved siden av rolleportrettet. Forrådspanelet åpnes og viser rollefigurpanelet. De grå fremdriftslinjene for hver ferdighet angir hvor langt du har kommet i utviklingen mot neste ferdighetsnivå. Når du når et nytt ferdighetsnivå, vises en melding på skjermen og nivåsøylen i ferdighetspanelet oppdateres.



Rollefigurattributter

Ferdighetene du utvikler, bestemmer rollefigurens attributter. Magiske våpen, rustninger eller andre gjenstander du er utstyrt med, kan også påvirke rollefigurens attributter (positivt eller negativt). Attributter vises med blått hvis de økes på grunn av en magisk gjenstand, og med rødt hvis de reduseres.

- **Strength (styrke)** bestemmer en rollefigurs fysiske kraft. Styrke øker rollefigurens nærkampferdighet. Den lar deg bruke større våpen og bære tyngre rustning, og den gir skadebonus i nærkamp. Enkelte rustninger og våpen krever at du har et visst styrkenivå før rollefiguren kan bruke dem.
- **Dexterity (dyktighet)** bestemmer en rollefigurs smidighet og skyteferdigheter. Dyktigheten øker med distansevåpenferdighet. Du kan bruke våpen med større presisjon, og det gir deg en rustningsbonus.
- **Intelligence (intelligens)** bestemmer en rollefigurs mentale evner. Intelligensen øker når du bruker naturmagi- og stridsmagitrylleformularer og lar deg tappe mental energi fra en større styrkebeholdning når du bruker trylleformularer. Enkelte gjenstander krever at du har høyere intelligens for å bruke dem.
- **Melee Damage (nærkampskade)** viser forvoldt minimums- og maksimumsskade når du angriper med nærkampvåpenet du er utstyrt med. Denne verdien er basert på styrken din og det aktuelle våpenets ødeleggelseskraft.
- **Ranged Damage (distanseskade)** viser forvoldt minimums- og maksimumsskade når du angriper med distansevåpenet du er utstyrt med. Denne verdien er basert på distansevåpenets ødeleggelseskraft.
- **Armor Rating (rustningsverdi)** viser skadebestandigheten i strid før helsen blir dårligere. Jo høyere verdi, desto mer skade kan du stå imot.

Bevisstløshet og død

Helsenivået ditt reduseres når du blir såret i kamp, men du blir langsomt helbredet når du ikke lenger utsettes for skade. Helsen gjenopprettes umiddelbart når ferdigheten din øker, eller når du drikker en helsedrikk eller bruker et helbredende trylleformular. Fargen på rolleportrettet angir helsetilstanden.

- **Wounded (såret)**. Når helsen din er redusert til en tredjedel av maksimum, blir rolleportrettet ditt gult. Hvis du er i kamp, bør du umiddelbart helbrede deg selv eller flykte, ellers blir du bevisstløs og kan muligens dø.
- **Unconscious (bevisstløs)**. Når helsen din faller helt til null, blir rollefiguren din bevisstløs og rolleportrettet blir rødt. Hvis du er den eneste rollefiguren i følget ditt, slutter spillet og du må starte på nytt eller laste et lagret spill. Hvis det finnes andre menneskeaktige rollefigurer ved bevissthet i følget når du blir bevisstløs, faller du til bakken, men spillet fortsetter. Du beholder alle dine eiendeler, men du kan ikke åpne forrådet ditt eller drikke helsedrikk. Du kan vente på at helsen gradvis gjenvinnes, eller en annen rollefigur kan helbrede deg med et helbredende trylleformular.
- **Dead (død)**. Når rollefiguren din dør, spres innholdet av forrådet på bakken slik at de andre medlemmene av følget kan plukke det opp. Hvis du dør, kan en annen rollefigur gjenopplive deg med et gjenopplivende trylleformular.



Goblin

Siden dette kongedømmet ble grunnlagt, hvilket vesen har vært verre svøpe enn den stygge nemesis vi kaller Goblin?! Goblin har lenge kjempet mot det gode folk av Ehb. Fra sitt tilholdssted i de fuktige Gonsiir-sumpene har Goblin aldri sluttet med sammensvergelsene for å drive menneskeheten ut av det vestlige Aranna. Goblin er fantasifulle skapere av magi og har laget mange mekanismer for død og fordervelse, og det fortelles at de med glede tilbød sine tjenester for å fremskynde det gamle Stjerneimperiets fall. Heldigvis for Ehb er deres fiendskap til hverandre nesten like legendarisk som deres hat til menneskeheten. Kontinuerlige blodfeider innen deres egen konføderasjon har så langt forhindret at de har utgjort noen alvorlig trussel mot kongedømmets velferd.

Glacern

Imperiets første besøkende til denne snødekte nordlige byen, meldte at de fant en ensom statue av en menneskelig kriger, med et navneskilt som bare hadde innskriften 'Glacern'. Statuen utstrålte magisk beskyttelse. Fordi verken Droog eller Krug våget å nærme seg statuen, ble tidlig nybygging enklere under den naturlige beskyttelsen den gav i de ellers så barske omgivelsene. Selv om statuen har vært gjenstand for mange magiske undersøkelser, er dens opprinnelse fortsatt et mysterium og en kilde til fortsatt nysgjerrighet hos magikere i hele Ehb.

Ved etableringen av gruver og handel i regionen ble Glacerns steintårn reist som en veistasjon for budbringere og kurerer. Tårnet ble forsvart av Ibsen Yamas og en liten gruppe handelsmenn og bueskyttere fra den 10. legion, og spilte en nøkkelrolle i affæren med Goblin-tronfølgeren. Byens festningsmurer ble reist for å forhindre at yetier fra ishulene vandret inn i byen på jakt etter mat. De andre bygningene i Glacern sørger for husrom, varer og forsyninger til reisende som beveger seg mellom østre og vestre del av kongedømmet.



Snakke med andre rollefigurer

Du kommer til å møte mange forskjellige rollefigurer på dine reiser gjennom Ehb-riket. Noen kan gi deg informasjon eller et oppdrag, andre kan tilby seg å bli med i følget ditt, og noen selger kanskje våpen, rustninger og andre gjenstander.

Slik snakker du til en rollefigur:

✦ Pek på en rollefigur. Hvis du snakker til rollefiguren, endres pekeren til en boble med et utropstegn i. Når du ser utropstegnet, klikker du det for å snakke med rollefiguren.

Utføre oppdag

Noen av rollefigurene du møter gir deg oppdrag, som å ledsage dem til en by eller finne en person eller en gjenstand. Når du får et nytt oppdrag (eller fullfører et eksisterende oppdrag), blir journalen oppdatert.

Slik viser du journalen:

✦ Klikk **Journal** på statuslinjen.

Journalen viser pågående og fullførte oppdrag i den rekkefølgen som du har fått dem, med en kort beskrivelse av oppdraget og navnet på rollefiguren som gav deg det. Du kan avspille talt dialog for å friske opp minnet om et oppdrag ved å klikke **Vis dialog** i journalen.

Innlemme en rollefigur eller et pakkesel i følget

Du kan møte rollefigurer som tilbyr seg å bli med i følget ditt, og noen kan tilby seg å gjøre det mot en viss mengde gull. Rollefigurer som krever gull for tjenestene sine, er vanligvis dyktige stridsmenn, bueskyttere eller magikere som er nyttige i strid og som kan være verdt pengene. Du kan også innlemme pakkesler i følget for å bære ekstra forråd. Pakkesler har store forråd og kan bære mye mer enn menneskelige rollefigurer. Du kan kjøpe pakkesler hos eselhandlere i enkelte byer.

Slik innlemmer du en rollefigur i følget:

✦ Snakk til en rollefigur. Hvis han eller hun tilbyr seg å bli med i følget, klikker du **Accept (Godta)** eller **Decline (Avslå)**.

Hvis du ikke har nok gull til å hyre en rollefigur, kan du dra på nye eventyr for å samle mer eller selge overflødige gjenstander fra forrådet ditt. Når du har en tilstrekkelig mengde gull, snakker du med rollefiguren igjen.

Slik innlemmer du et pakkesel i følget:

✦ Snakk med en eselhandler, og klikk deretter **Buy Packmule (Kjøp pakkesel)**.

Forvise en rollefigur fra følget

Følget ditt kan inneholde opptil åtte rollefigurer. Hvis det allerede er åtte rollefigurer i følget, må du forvise et av de nåværende medlemmene før en ny rollefigur kan innlemmes. Du kan også forvise et medlem av følget som ikke bidrar tilstrekkelig i strid. Før du forviser et medlem fra følget, bør du kanskje fordele rollefigurens forråd på andre medlemmer i følget.

Du må ha minst én menneskelig eller halvmenneskelig rollefigur i følget ditt. Du kan for eksempel ikke ha et følge som består bare av pakkesler. Hvis rollefiguren din dør, kan du dimittere alle unntatt én av de menneskelige eller halvmenneskelige rollefigurene som er igjen i følget.



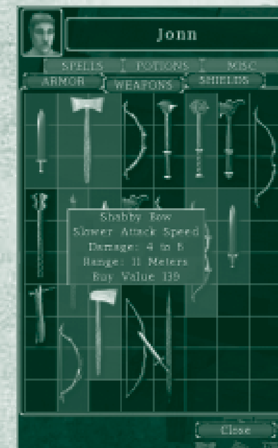
Droog

Dette er de opprinnelige innbyggerne av Ehb, og de mener selv at de nedstammer fra himmelen og ble utvist til jorden for å sone sine forfedres ugjerninger. Droog er en innesluttet rase som lever i hjem gravd ut av Ildklippene. Etter at en tilstrømning av handelsmenn fra Imperiet, Goblin og Seck førte til en urimelig etterspørsel etter varene deres, utarbeidet Droogs sirkel av førstemenn et opplegg for å sette de andre rasene opp mot hverandre. Droog lovte bort de samme varene til flere kjøpere og hevdet deretter at de ikke husket hvem varene faktisk tilhørte. I stedet for å vende seg mot Droog kjempet Imperiet, Seck og Goblin voldsomt mot hverandre og utløste en krig som raste i årevis i Den grønne fjellkjeden.

Slik forviser du en rollefigur fra følget:

✦ Klikk rollefiguren du vil forvise og deretter **Disband Party Member (Dimitter medlem av følge)**.

Rolleportrettet til det forviste medlemmet av følget blir fjernet fra skjermen, og rollefiguren reiser ikke lenger sammen med ditt følge. Hvis du vil at rollefiguren skal bli med i følget igjen senere, snakker du med rollefiguren på nytt.



Kjøpe og selge gjenstander

Det finnes forskjellige butikker rundt om i landet, der du kan selge gjenstandene du har funnet på dine eventyr. Du kan også kjøpe våpen, rustninger, drikker, trylleformularer og andre gjenstander. En butikk kan ha nye gjenstander i hyllene hvis du ikke har handlet der på en stund.

Slik titter du i butikken:

✦ Venstreklikk en kjøpmann, klikk **Shop (Butikk)**, klikk kategorien av gjenstander du vil se på (rustning, våpen, osv.), og pek deretter på en gjenstand for å vise beskrivelsen og prisen.

Noen gjenstander kan bare brukes av rollefigurer som har den nødvendige styrken, dyktigheten, intelligensen eller ferdighetsnivået. En gjenstand som for eksempel krever "styrke 12", kan bare brukes av rollefigurer som har styrkeverdien 12 eller høyere. Dette kravet vises i rødt hvis rollefiguren mangler ferdigheten til å bruke gjenstanden.

Slik kjøper eller selger du gjenstander:

✦ Dra gjenstanden fra butikken til forrådet, eller omvendt. Gull trekkes fra eller legges til Samlet gullbeholdning.

Hvis du ikke har nok gull til å kjøpe en gjenstand, kan du ikke velge den. Gjenstander har samme pris enten du kjøper eller selger. Hvis du for eksempel kjøper et sverd for 10 gullmynter og deretter ombestemmer deg, kan du selge det for 10 gullmynter. Dette stemmer så lenge du handler. Når du lukker butikkpanelet, kan verdien av våpnene bli redusert.

Fort Kroth

Fort Kroth ble bygd av Seckene for å slå tilbake droogisk aggresjon etter den store folkevandringen, og er den eneste levningen av Seck-arkitekturen i kongedømmet.
Under Seck-opprøret omringet den 10. legion fortet, der overlevende Seck-ledere hadde søkt tilflukt. Legionkommandant Noanni tilbød generøse fredsbetingelser, bare for å oppleve at avhugne hoder fra falne legionærer regnet ned fra Kroths murer. Den 10. legion ødela fortet og grep de overlevende lederne. Etter et summarisk rettsoppgjør ble de funnet skyldig i landsforræderi på 20 punkter og formelt henrettet på et rettergangssted som kalles Dragon's Rathe.

Selv om fortet i perioder har vært besatt av legionavdelinger i århundreder, er det fortsatt i aller høyeste grad hjemsøkt av de opprinnelige okkupantene. Det ryktes om merkelige lys i de vestre vakttårnene, og det sies å lyde menneskeskrik fra Hodeskallehallen, et skrekkelig ekko av de grufulle handlingene som ble begått under det korte opprøret.



Administrere følget

Følget ditt kan inneholde opptil åtte rollefigurer. Alle rollefigurene i følget beveger seg samlet og med samme hastighet, uavhengig av rase eller klasse. Menneskelige rollefigurer og pakkesler beveger seg for eksempel med samme hastighet.

Slik merker du en enkelt rollefigur:

✦ Klikk rolleportrettet eller rollefiguren.

Slik merker du (eller opphever merkingen av) flere rollefigurer:

✦ Hold CTRL nede og klikk deretter hver rollefigur eller hvert rolleportrett, eller dra pekeren rundt en gruppe av rollefigurer. Når flere medlemmer av følget er merket og en handling, som å åpne en dør, bryte opp en tønne eller snakke med noen, iverksettes, vil det medlemmet av følget som har en sirkel under seg, utføre handlingen. Dette vil være det medlemmet som velges først når du merker flere rollefigurer.

Slik merker du hele følget:

✦ Klikk **Merk følge**.

Angi bevegelses-, angreps- og siktekommandoer

Ved hjelp av feltkommandoer kan du bestemme hvordan en rollefigur skal bevege seg, angripe og sikte på fiender i strid. Innstillingene du velger, bestemmer rollefigurens standardatferd. Hvis du gir en rollefigur en direkte ordre om å angripe, overstyrer du standardinnstillingene slik at rollefiguren angriper. Du kan gi forskjellige kommandoer til hver rollefigur i følget.

Slik velger du en rollefigurs angrepsatferd:

✦ Merk én eller flere rollefigurer, klikk **Vis/skjul feltkommandoer**, og velg deretter bevegelses-, angreps- og siktekommandoer.

Bevegelseskommandoer

Bevegelseskommandoene bestemmer hvordan rollefigurer settes inn mot fienden.

- ✦ **Move Freely (Fri bevegelse)**. Rollefigurene kan bevege seg hvor som helst for å angripe fienden, selv om fienden flykter over hele kloden.
- ✦ **Engage (Gå i kamp)**. Standardinnstillingen. Rollefigurene går i kamp, men blir værende i nærheten av der de sist ble kommandert til å rykke frem.
- ✦ **Hold Ground (Hold stillingen)**. Rollefigurene holder seg i stilling og kan ikke starte angrep, men de kan slå tilbake. Hvis du kommanderer et angrep, blir rollefiguren værende i den nye stillingen.

Angrepskommandoer

Angrepskommandoene bestemmer hvordan rollefigurer angriper i strid.

- ✦ **Attack Freely (Angrip fritt)**. Rollefigurene kan fritt angripe fiendtlige vesener.
- ✦ **Defend (Forsvar)**. Standardinnstillingen. Rollefigurene kan ikke starte angrep, men de kan slå tilbake. Denne innstillingen er nyttig når du ikke vil fremprovosere fiendtlige angrep.
- ✦ **Hold Fire (Ikke skyt)**. Rollefigurene besvarer ikke angrep selv om de blir angrepet.

Siktekommandoer

Siktekommandoene bestemmer hvordan rollefigurer sikter i strid.

- ✦. **Target Closest (Nærmeste mål)**. Standardinnstillingen. Rollefiguren sikter på den nærmeste fienden i syne.
- ✦ **Target Weakest (Svakeste mål)**. Rollefiguren sikter på den svakeste fienden i syne.
- ✦ **Target Strongest (Sterkeste mål)**. Rollefiguren sikter på den sterkeste fienden i syne.



Flytte følget i formasjon

Når du har flere rollefigurer i følget, kan du bruke formasjoner til å bestemme hvordan de skal være organisert i strid. Det kan for eksempel hende at du vil at alle medlemmer av følget skal følge den sterkeste krigeren.

Når følget går i strid, bestemmes atferden til hver rollefigur av feltkommandoinnstillingene. Hvis du vil vite mer om dette, kan du lese avsnittet "Angi bevegelses-, angreps- og siktekommandoer".

Slik velger du en formasjon:

- ✦ Merk rollefigurene som skal være med i formasjonen, og klikk deretter et av formasjonsmønstrene.

Rollefigurene går i formasjon basert på rolleportrettenes rekkefølge. Formasjonslederens rolleportrett er øverst på skjermen, og de andre medlemmene i følget faller i posisjon til venstre og høyre for lederen. Sirkelen med pilen i angir lederens posisjon.

Slik endrer du rekkefølge på medlemmene i følget:

- ✦ Klikk og dra rolleportrettene i en annen rekkefølge. (Rolleportrettet blir grønt når du klikker det og holder museknappen nede, noe som angir at du kan dra det til en annen posisjon.)

Slik endrer du avstandene i formasjonen:

- ✦ Merk følget ditt, hold høyre museknapp nede og roter deretter musehjulet.

Slik roterer du en formasjon:

- ✦ Merk følget ditt, hold høyre museknapp nede og beveg deretter musen mot venstre eller høyre.

Dragon's Rathe

Bak murene på Ehb-slottet finnes det en stor, mørk avgrunn der de verste kriminelle i kongedømmet blir dømt til døden. Denne tradisjonen går tilbake til den eldgamle praksisen i Droog med å ofre lovbrytere i håp om at gudene ville redusere droogenes straff på jorden og kalle dem tilbake til himmelen.

Senere innførte kongene og dronningene av Ehb Rathe som sin foretrukne henrettelsesmetode, fordi den gav fangene en ørliten sjanse til å unnslippe hvis det var tvil om deres skyld. Utstyrt med et sverd, en pose gull og noen ganger et skjold, ble forbrytere ledsaget til Rathe for å møte gamle Scorch, den fem hundre år gamle dragen. Hvis lovbryteren drepte dragen, var han fri til å forlate kongedømmet med alt han kan bære fra dragens hule. Men hvis ikke...

Bare én gang i kongedømmets historie har noen overlevd, men det skyldtes en formalitet. Hurggis Bogg haltet ut av hulen med svidd hår og en neve gull, men uten sitt venstre øye. Men han hadde drept en drage, en spak, fire dager gammel klekker som ikke ville overlevd og blitt voksen. Til denne dag betyr "flaksen til Hurggis" at noen har vært veldig heldig, men til en svært høy pris.



Spille med flere spillere

Det er mulig å spille Dungeon Siege med opptil åtte spillere. Du kan koble deg til via Internett, et nettverk (lokalt nettverk eller LAN) eller ZoneMatch™.

I spill med flere spillere kan ikke-spillende rollefigurer fra enkeltspiller-spillet ikke delta i spillet, og vesener og skatter vises på nytt hvis du forlater spillet og senere kommer tilbake til et område du allerede har utforsket. Lag eller enkeltspillere kan konkurrere mot hverandre om å drepe flest mulig (monstre, spillere eller begge deler).

Obs! Hvis **Allow players to pause the game (Tillat spillere å stanse spillet)** er valgt under **Game Settings (Spillinnstillinger)**, stanses spillet for alle spillerne når en spiller stanser et spill med flere spillere.

Delta i eller være vert for spill med flere spillere

For a starte et spill med flere spillere som andre kan delta i, kreves en vert. Verten lager et spill for flere spillere og velger spillinnstillinger. Vertens datamaskin fungerer som server for spillet, så hvis du spiller med venner, bør personen med den raskeste datamaskinen være vert for spillet. Men hvis verten avslutter, blir spillet avsluttet. Verten kan også kaste ut spillere fra spillet.

Slik blir du med i et spill med flere spillere:

1. Klikk **Multiplayer (Flere spillere)** på **Main (Hoved)**-menyen.
2. Velg riktig type forbindelse:
   - ✦ Med **ZoneMatch** kan du koble deg til en Internett-server der Dungeon Siege-spillere møtes for å prate og spille. Hvis du vil delta i et ZoneMatch-spill, klikker du **Games List (Spilliste)**, et spill i listen og deretter **Join Game (Bli med i spill)**.
   - ✦ Med **Internet (Internett)** kan du koble deg direkte til en vertsmaskin via Internett og en IP-adresse. Hvis du vil delta i et Internett-spill, oppgir du IP-adressen til spilleren som er vert for spillet, og klikker **Connect (Tilkoble)**. Vertens IP-adresse vises nederst på vertens Internett-skjermbilde for flere spillere.
   - ✦ Med **Network (Nettverk)** kan du koble deg til via et lokalt nettverk med TCP/IP-protokollen. Hvis du delta i et nettverksspill, klikker du et spill i listen og deretter **Join Game (Bli med i spill)**.

3. Velg en rollefigur, lag en ny rollefigur eller importer en eksisterende rollefigur fra et lagret spill for én spiller. I spill med flere spillere kan du velge å spille menneske, dverg eller skjelett. Alle spillere må velge en rollefigur.
4. Klikk **I'm Ready to Begin (Jeg er klar til å starte)**. En hake vises ved siden av navnene på spillere som er klare. Alle spillere må klikke **I'm Ready to Begin (Jeg er klar til å starte)** før spillet kan starte.

Slik blir du vert for et spill med flere spillere:

1. Klikk **Multiplayer (Flere spillere)** på **Main (Hoved)**-menyen.
2. Velg riktig type forbindelse:
   - ✦ Med **ZoneMatch** kan du koble deg til en Internett-server der Dungeon Siege-spillere møtes for å prate og spille.
   - ✦ Med **Internet (Internett)** kan du være vert for et spill (via Internett) direkte på din egen datamaskin via maskinens IP-adresse. IP-adressen din vises nederst på vertens Internett-skjermbilde for flere spillere.
   - ✦ Med **Network (Nettverk)** kan du være vert via et lokalt nettverk med TCP/IP-protokollen.
3. Klikk **Host Game (Vert for spill)**.
4. Velg en rollefigur, lag en ny rollefigur eller importer en eksisterende rollefigur fra et lagret spill for én spiller. I spill med flere spillere kan du velge å spille menneske, dverg eller skjelett. Alle spillere må velge en rollefigur.
5. Når alle spillerne er klare, klikker du **Start Game (Start spill)**.



Iscenesettingsområde for flere spillere

Begrense spill med flere spillere til bestemte spillere

Når du er vert for et spill med flere spillere, kan du begrense spillet til bestemte spillere ved å angi et passord.

Slik lager du et passord:

1. Klikk **Host Game (Vert for spill)**.
2. I dialogboksen **Host Game (Vert for spill)** velger du **Password (Passord)** og oppgir deretter et passord for spillet.
3. Gi passordet til alle spillerne som du vil gi tilgang til spillet. En enkel måte å gi andre spillere spillpassordet på, eller vertens IP-adresse, er å bruke et teksttelefonprogram.

Slik opphever du passordbeskyttelsen av et spill med flere spillere:

- ✦ Klikk **Change Game Password (Endre spillpassord)** under **Game Settings (Spillinnstillinger)**, fjern passordet i boksen **Change Game Password (Endre spillpassord)** (la feltet stå åpent), klikk OK for å bekrefte endringen, og klikk **Accept (Godta)** for å avslutte **Game Settings (Spillinnstillinger)**.

Kartinnstillinger

Verten velger kart og verdensvanskelighetsgrad i iscenesettingsområdet. Kartene angir lokasjonene hvor scenene utspiller seg. Vanskelighetsgraden som velges av verten, varierer monstrenes styrke, erfaring og forråd. Den øker også det interaktive innholdet, som beholdere, butikker og oppdragsgjenstander.

- ✦ **Regular (vanlig)**–Ikke noe minstekrav. Dette er et spill med flere spillere på normalt nivå. Monstrene har samme styrke og ferdighet som i enkeltspillermodus.
- ✦ **Veteran**–Krever et minste ferdighetsnivå på 54. Monstrenes styrke og ferdigheter økes i forhold til vanlig nivå.
- ✦ **Elite**–Krever et minste ferdighetsnivå på 83. Monstrenes styrke og ferdigheter økes ytterligere i forhold til veterannivået.

Når verten har startet spillet, kan ikke vanskelighetsgraden endres. Men vanskelighetsgraden under **Spillinnstillinger** gjelder fortsatt, så verten kan endre denne etter behov.

Spillinnstillinger

Verten velger spillinnstillinger i iscenesettingsområdet. Du får informasjon om innstillingene i **Game Settings (Spillinnstillinger)** ved å peke på en gjenstand og lese teksten som vises på skjermen.

Bli med underveis

Hvis du velger **Join in Progress (Bli med underveis)**, kan gjestespillere bli med i spillet etter at du har startet det. Hvis du vil at spillere skal komme inn i spillet i nærheten av stedet du befinner deg, sender du dem en melding om hvor du er med et teksttelefonprogram eller e-post. Du må velge **Allow Players to Choose Start Locations (Tillat spillere å velge utgangspunkt)** for at de skal kunne velge sted.

Lag

Hvis du velger **Enable Team Play (Aktiver lagspill)** under **Game Settings (Spillinnstillinger)**, kan dere danne lag for å bekjempe monstre. Hvis du velger **Enable Team Play (Aktiver lagspill)** og **Enable Player vs. Player (Aktiver spiller mot spiller)**, kan dere danne lag for å kjempe mot andre lag av spillere.

Død

Hvis rollefiguren din dør, kan du fortsette å spille som spøkelse og lete etter en helligdom eller gjenstand for å kunne gjenopplives. Men hvis verten avslutter, blir spillet avsluttet. Hvis du eller verten avslutter, blir rollefigurens attributter, ferdigheter og forrådsgjenstander lagret. Hvis **Drop on Death (Slipp ved død)** under **Game Settings (Spillinnstillinger)** er satt til **Nothing (Ingenting)**, blir forrådsgjenstandene også lagret. Men hvis du har valgt at forrådsgjenstander skal slippes når rollefigurer dør, må du følge spillet og få tilbake gjenstandene hvis du vil lagre dem når spillet avsluttes.

Samtaler

Slik prater du med andre spillere:

✦ Trykk ENTER for å vise samtaleskjermbildet, skriv meldingen og trykk deretter ENTER for å sende den.

Bytte gjenstander med andre spillere

Du kan gi gull eller gjenstander til andre spillere. Du kan også handle gjenstander med gull eller andre gjenstander.

Slik gir du en annen spiller gull:

✦ Åpne forrådet, klikk gullmengden, velg hvor mye gull du vil gi den andre spilleren, og klikk deretter den andre spillerens rolleportrett.

Slik bytter du gjenstander:

✦ Åpne forrådet, klikk gjenstanden du vil gi til en annen spiller, og klikk deretter den andre spillerens rolleportrett.

Obs! For å fullføre handelen må begge spillere klikke **Accept (Godta)**. For å avbryte handelen må en av spillerne klikke **Cancel (Avbryt)**. Hvis handelen avbrytes, blir den tilbudte gjenstanden returnert til forrådet ditt.

Vise laginformasjon

I spill med flere spillere kan spillerne raskt identifisere andre spillere og deres allianser ved å se på rollefiguretikettene og skjoldene som vises over spillerens rollefigur. Etikettfargen varierer i tråd med **Game Settings (Spillinnstillinger)**.

✦ **Team Play (Lagspill)** deaktivert, **Player vs. Player (Spiller mot spiller)** deaktivert: Andre spilleres etiketter er **grønne**, ingen lagskjold over hodet.

✦ **Team Play (Lagspill)** aktivert, **Player vs. Player (Spiller mot spiller)** deaktivert: Lagkameraters etiketter er **grønne**, andre lags etiketter er **blå**. Alle rollefigurer har lagskjold over hodet.

✦ **Team Play (Lagspill)** deaktivert, **Player vs. Player (Spiller mot spiller)** aktivert: Andre spilleres etiketter er **rød**, ingen lagskjold over hodet.

✦ **Team Play (Lagspill)** aktivert, **Player vs. Player (Spiller mot spiller)** aktivert: Lagkameraters etiketter er **grønne**, andre lags etiketter er **rød**. Alle rollefigurer har lagskjold over hodet.

Slik skjuler eller viser du etiketter eller skjold:

✦ Trykk Æ.

Slik viser du helse- og styrkeindikatorer for alle lagmedlemmer.

✦ Trykk X.

Slik viser du statistikk for flere spillere:

✦ Trykk apostroftasten (´). Da vises en liste over spillere, lag og statistikk som er relevant for spillets målsetting.

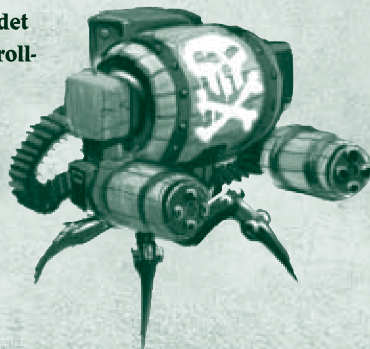
Ehb-slottet

Ikke langt fra Ildklippene i Droog står Ehb-slottet, regnet som det eneste uinntagelige slottet sammen med det legendariske Nattens palass i Stjerneimperiet. Ehb-slottet ble konstruert av ingeniører i den 10. legion, og er bygd av solid granitt på en ås med milevid utsikt i alle retninger.

Slottet ble opprinnelig besatt av soldater fra den 10. legion og er nå den viktigste residensen til den kronede herskeren over Ehb-riket. Legionens kommandanter er innkvartert under palassets etasjer for kongefamilien, og i slottets dypeste indre sitter fanger av ulike slag og soner sine straffer i triste, mørke fangehull.

I likhet med de fleste slott har Ehb sin andel av hemmeligheter. Det er fullt av skjulte ganger og banditthull, og få vet hvor alle korridorene fører hen. Det florerer historier om skjulte rom som når de først blir funnet, aldri blir funnet igjen. Noen tror at dette er spøkelsesrom, etterlatt etter ombygninger av slottet opp gjennom århundrene. Andre, for det meste trollmenn, mener at de skjulte rommene har alle kjennetegnene til komplekse forvirringstrolldommer.

Dypt skjult i slottet ligger Stjernekammeret. Bare kongen, dronningen eller stormagikeren i den 10. legion (andre kan regne med dødsstraff) kan tre inn i dette mystiske kammeret, som i følge ryktene huser eksotiske magiske gjenstander hentet hjem under legionskrigen, og noen av dem er hevdet å ha større kraft enn selv de største trollmenn kan fatte.



Krediteringer — Gas Powered Games

Designer og prosjektleder
Chris Taylor

Produsent og designer
Jacob McMahon

Teknisk ledelse
Bartosz Kijanka

ADer
Steven Thompson, Mark Peasley

Teknikere
Mike Biddlecombe, Scott Bilas, Bartosz Kijanka, James Loe, Chad Queen, Rick Saenz, Adam Swensen

Nettverksansvarlig og ass. produsent
Marsh Macy

Idégrunnlag
Joe Kresoja, Kevin Pun, Darren Lamb, Dave Dunniway

Terreng- og verdensmodellering
Dave Dunniway, Kevin Pun, Brett Johnson

Animasjon, modeller og teksturer
David "Lee" Phemister, Joe Kresoja, John Gronquist, Carlos Naranjo

Teksturer og løvverk
Darren Lamb

Verdensdesignere
Sarah Boulian, Jason "Ernsie" Ernsdorff, Brett Johnson

Skripttekniker
Jason "Ernsie" Ernsdorff

Spesialeffekter og teknologi
Eric Tams

Kontoradministrator
Michelle Lloyd

Produksjonsassistenter
Carlos Naranjo, Michelle Lloyd

Nivådesignere
David Tomandl, Greg Romaszka, Christopher Burns, Erik Johnson, Ruth Tomandl

Produksjonskoordinator
Bert "Sleepy" Bingham

Manus og dialog
Neal Hallford, Sarah Boulian, Bert "Sleepy" Bingham, Evan Pongress

Spillsekvenser
Evan Pongress

Teknisk dokumentasjon
Jeremy "Snooker" Snook

Samfunnskontakt
Darren "Guttyr" Baker

Originalmusikk
Jeremy Soule, Julian Soule

Lyddesign
Frank Bry

Earthgate-teamet
Richard Smith, Steve Parrott, Pasha Smith, Beau Brennen, Kalev Tait, Travis Gray, Laureen Hart

GPG-testteam
Jeremy "Snooker" Snook (leder), Jason "Freeze" Moerbe (leder, testlab), Jonathan Burns, Jason Clark, Jim "Corpse" Clark, Steve "BK" Crawford, Paul Dahlke, Joshua Drollman, Doug Jacobs, Jason Kies, Brian Moore, Buddy Phillips, Ted Snook, Eric "Guideon" Snyder, Matt Szuch, TJ Wright

En spesiell takk i alfabetisk rekkefølge
Amy Baker, Staci Cearns, Stephanie Dunniway, Jennifer Kijanka, Eddie Lloyd, Collin Martin, Tami McMahon, Deb Meyer Snook, Donna Morina, Carolyn Prentice, Sophie Pun, Lindsay Saenz, Misty Silver, Jessy Tams, Kimberly Taylor

Også takk til
Cheryl Askeland, Don "Argyle" Jacques, Microsoft Hardware Division, Casey Muratori, Brett "Bam Bam" Parsons, Steve Rabin, Steve Snow, Paul Tozour

Bruker Bink Video. © 1997-2002 by RAD Game Tools, Inc.

Bruker Miles Sound System. © 1991-2002 by RAD Game Tools, Inc.

Alle taleopptak er gjort hos Bad Animals i Seattle.

Microsoft

Prosjektansvarlige

Bartosz Gulik - Programleder
Christopher Liu II - Testleder
Jon Grande - Produktplanlegger

Testing

Andrew Aleshire, Larry Bridges, Daland Davis, Sean Epperson, Sharon Evans, Mark Grimm, Greg Hertager, Bryce Jones, Mark Medlock, Slava Mikhailiouk, Scott Murray, Darryl Shannon, Jeff Waibel, Brian Warris, Jason York

Utvikling av ZoneMatch og aksjonsgruppe

Andy Glaister (utv.leder), John Smith (leder), Richard Tsao (leder), Denise Mak, Leon Pryor, Curt Carpenter, Brian Chapman, Chris Haddan, Michael Moore, Randy Shedden, Michael Warning, Shaun Cooper, Mike Truty (leder) Rich Bonny, Michael DuPas, Eric Lee

Rekognosering

Jason Mangold (leder), Brandon Anthony, Brandon Baker, Yancy Burns, Jason Collins, Stephen Davies, Jeremiah Foco, Craig Marshall, Joshua Ockman, Michael Osgood-Graver, Josh Priggs, Mike Puzio, Charles Roberts, Aaron Schmitt, Benjamin Steenbrock, Michael Sworgger

Flerspillertesting

Brian Lemon (leder), Jaime Pirnie (leder, flerspillerlab), Scott Bell, Brad Catlin, TJ Duez, Bret Fenton, Shawn Johnson, John Laughlin, Bryan Wood

Konfigurasjonstesting

Paul Gradwohl (leder), Brady Burns, Kevin Connolly, Jeff Felker, Dan Hitchcock, Tysan James, Mario Vera, Eric Johnson, Yaqub Bandry

Illustrasjoner

Corey Dangel (AD), Kevin Loza, Ryan Wilkerson

Brukeropplæring

Marty Blaker (leder), Laura Hamilton, Brian Hunt, Chris Lassen, Pat Rytkonen, Jeannie Voirin

Lokaliseringsutvikling

Victoria Olson (leder), Jim Reichart, Kazuyuki Shibuya

Brukertesting

Michael Medlock (leder), Ben Babcock, Lance Davis, Kyle Drexel, Jerome Hagen

Markedsføring

Michelle Jacob, Lisa Krost, Christopher Lye, Darren Trencher

En spesiell takk til

Matt Alderman, Kelly Bell, Scott Cooper, Eric Elders, Ed Fries, Scott Gerlach, Joseph Getty, Matt Gradwohl, Kristofer Hall, Jon Kimmich, Stuart Moulder, Kathy Osborne, Matt Ployhar, Dave Steele, Adam Waalkes, Yvette Wagner, Matt Whiting, Matt Wilson

Irland

Suzanne Boylan, Jean-Philippe Chassagne, Paul Delany, Paul Lydon, Declan Murray, John O'Sullivan, John Pritchard, Rita Thiede, Kevin Young, Ian Walsh

Japan

Kazuyuki Kumai, Takayoshi Asahina, Yutaka Hasegawa, Hiroshi Ogura, Yuki Harima, Sachio Horikoshi, Hiroko Isogai, Haruko Murata, Kaoru Ito

Korea

Ji Young Kim, Kyoung Ho Han, Han Baek Choi, In Goo Kwon, Joon Ho Lee

Taiwan

Ming-I Peng (gruppeleder), Robert Lin, Wen Chin Deng, Andy Liu, Julia Hao

Microsoft Worldwide Services

Produktnavn: Dungeon Siege

Elektronisk kundestøte:

Norge	Informasjonssenter:	+47 22 02 25 80
	Kundestøtte:	+47 22 02 25 50

Internett: http://www.microsoft.com/norge/

Web-støtte: http://www.microsoft.com/norge/support/

Utenfor USA: Kundestøtteinformasjon, åpningstider og kostnader i ditt land eller område kan være forskjellig fra USA. Besøk http://support.microsoft.com/directory/ww.asp for å finne flere opplysninger. Hvis det ikke finnes noen Microsoftforhandler i landet eller området du bor i, kontakter du forhandleren der du kjøpte Microsoft-produktet.

Betingelser: Microsofts kundestøttetjenester varierer med Microsofts gjeldende priser, vilkår og betingelser, og disse kan endres uten varsel. du skaffet Microsoft-produktet fra.

